



RESPOSTAS SINDICAIS NOS MUNDOS VIRTUAIS: A GREVE VIRTUAL DE AVATARES

MANUEL MARTIN PINO ESTRADA

Resumo: As novas tecnologias estão permitindo que as relações sindicais sejam mais virtuais e aconteçam mais na internet e especificamente nos mundos virtuais, como é o caso do Second Life, onde os grevistas estão representados pelos avatares e tendo êxito em sua ação.

Palavras-chave: Avatares; Greve; Internet.

Abstract: The new Technologies are allowing that the labour relations be more virtual and happen more in the internet and specifically in the virtual worlds, it is the case of Second Life, here the strikers are represented for avatars, and getting success in their action.

Key-words: Avatars; Strike; Internet.



1 INTRODUÇÃO



O uso das novas tecnologias no ambiente de trabalho faz com que as leis trabalhistas se atualizem mais ou interpretadas de maneira mais hodierna, considerando a grande diversidade existente no mundo virtual, surgindo novas formas de trabalho ou também poder-se-ia dizer formas de trabalho antigas, porém, com nova roupagem, ou nova forma de execução, mesmo assim, o mundo virtual nos dá opções, as quais para utilizá-las, precisam-se de meios informáticos e de uma mente mais aberta, tendo em conta que a sociedade muda, a tecnologia avança, puxando o mundo do trabalho também, desafiando os operadores do direito que não a seguem com a mesma velocidade, mas tentam não ficar atrás como tenta demonstrar o presente trabalho.

Tenta-se mostrar neste artigo um aspecto interessante da influência da internet no mundo laboral, especificamente no âmbito do direito coletivo do trabalho, que é a greve virtual, que aos poucos vários sindicatos no mundo estão adotando esta nova forma de manifestação trabalhista, considerando que muitas empresas investem muito dinheiro na rede e neste ponto que muitos sindicalistas estão olhando, pois afinal, cada vez mais as empresas estão se informatizando, adquirindo



softwares mais sofisticados e mais caros para executar várias tarefas, uma delas, muito importante, a de fiscalizar os trabalhadores onde estes estiverem, não importando a distância e os sindicatos, claro, também investindo nas tele-asssembléias e as convocações destas no portal do sindicato, dentre outras formas de protesto.

Salienta-se que muita gente pensa que pode livrar-se da internet, mas não tem como, a internet já nos pegou, até o mais isolado já está dentro dela há um bom tempo e vai ser muito difícil sair dela, inclusive do âmbito laboral, onde ainda muitos trabalhadores e empresários se resistem, mas já percebem que não tem saída, a mudança gera conflitos, como a passagem do pergaminho para o livro, das petições feitas à caneta para as datilografadas e destas para as digitalizadas e agora muito mais com o processo eletrônico em vigor.

2 A GALÁXIA INTERNET

Para iniciar este artigo, considera-se seja importante destacar o último parágrafo da conclusão de Manuel Castells, em sua obra “A Galáxia Internet, Reflexos sobre Internet, Negócios e Sociedade”, que salienta a dimensão e a influência da Internet em nossos dias: Imagino que alguém poderia dizer: “Por que é que não me deixa em paz? Eu não quero saber nada da sua Internet, da sua civilização tecnológica, da sua sociedade em rede! A única coisa que quero é viver a minha vida!” Pois bem, se esse for o seu caso, tenho más notícias para si: mesmo que você não se relacione com as redes, as redes vão relacionar-se consigo, enquanto quiser continuar a viver em sociedade, neste tempo e nesse lugar, terá que lidar com a sociedade em rede. Porque vivemos na Galáxia Internet.

Quando se fala em mundo virtual, tem-se em conta, também, as relações entre ausentes como a telefonia e a teleinformática, por exemplo, pois pode-se comercializar, informar, dentre outras atividades. Este mundo, porém, é mais visível (embora “virtual”) pela Internet. Em razão disso, hoje deve ser repetido: a Internet não mais pode ser considerada uma mera ferramenta de trocas de informações ou e-mails.

De qualquer modo, ao Direito incumbe a urgente tarefa em reger as relações comerciais eletrônicas e seus contratos. Tem-se a consciência que outras áreas jurídicas reclamam tal disciplinamento. Mas, a atividade que mais demanda um tratamento jurídico é a do comércio eletrônico, dada a vulnerabilidade de todos os envolvidos no processo, nomeadamente o cidadão consumidor internauta.

A capacidade de o usuário controlar, por si mesmo, fica muito limitada por algumas características da rede. Os processos de identificação do mundo real são



diferentes dos que estamos acostumados a utilizar: se alguém entra numa loja, existem exigências municipais que regulam o seu funcionamento, marcas registradas, elementos físicos, o que transmite uma certa segurança. Na Internet o indivíduo se pergunta: aquele que se apresenta como um banco, é um banco? a página que diz ser de uma companhia de turismo pertence realmente a ela? A rede dilui a potencialidade dos processos de identificação e de autoria (CASTELLS, 2004).

3 OS DIREITOS DE QUINTA GERAÇÃO OU VIRTUAIS

Mas, é forçoso enquadrar o presente estudo dentre os vários ramos do Direito. Norberto Bobbio em seu livro, *A Era dos Direitos*, considera que teríamos 3 gerações de Direitos:

1ª geração: os direitos individuais, à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança;

2ª geração: ao emprego, à aposentadoria, à educação, à moradia;

3ª geração: os transindividuais, difusos, meio ambiente sadio; à paz, ao desenvolvimento, à educação (BOBBIO, 2004).

Depois, verificam-se os Direitos de 4ª geração: relativos aos efeitos da pesquisa biológica a ensejar a manipulação do patrimônio genético (BONAVIDES, 2008). Tal doutrina ainda é incipiente, mas se pode mencionar autores, como por exemplo José Alcebíades de Oliveira Júnior que já destacam os Direitos de 5ª geração (OLIVEIRA JÚNIOR, 2000).

Eis o Direito de 5ª geração que abarca o presente estudo: os ligados ao Espaço Virtual ou Cibernético; relativos ao comércio eletrônico, contratos eletrônicos, propriedade intelectual pela web, jogos, comunidades virtuais, publicidade virtual, entre outros. Neste aspecto pode falar-se do teletrabalho, ou trabalho à distância usando velhas e novas tecnologias da comunicação e informação, pois o trabalhador ou teletrabalhador poderá exercer as suas funções onde ele quiser (ESTRADA, 2008), e no Second Life existem ferramentas que podem potencializá-lo mais ainda.

Portanto, o presente artigo discute este direito, relacionando a legislação trabalho com o espaço virtual.

4 O MUNDO VIRTUAL E LABORAL

O encontro do mundo virtual com o corporativo está próximo. Segundo a consultoria Gartner, até 2012 80% dos funcionários das 500 maiores empresas estarão inseridos em algum ambiente virtual, como o Second Life — mas não necessariamente nele.

Voltados, originalmente, para os usuários finais, esses ambientes estão

sendo adotados pelas empresas, inicialmente por pressão dos próprios usuário e, agora, por enxergarem as diversas possibilidades oferecidas por esse tipo de iniciativa.

Os mundos virtuais possibilitam a antecipação de riscos, melhorar a comunicação e a interatividade entre as pessoas e motiva os funcionários. “O conhecimento é mais agregado, as contribuições são feitas de forma mais rápida. O mundo dos negócios não pode deixar passar essa oportunidade”.

O executivo define os mundos virtuais como ambientes imersivos, com três dimensões (3D), colaborativos e convergentes. Como principal atrativo, eles trazem a possibilidade de aumentar a interação entre as pessoas por meio de informações dinâmicas — e não estáticas, como nas redes (sociais ou não) disponíveis atualmente. Para o mundo dos negócios, isso representa uma oportunidade de melhorar processos como treinamento de pessoas, integração de novos funcionários ou mesmo na elaboração de novos produtos ou serviços.

Nem tudo são flores. A falta de regulamentação, por exemplo, é um problema a ser resolvido. Entre as questões principais está a legislação trabalhista. É preciso definir com exatidão se a presença de uma pessoa no mundo virtual se configura como tempo de serviço. Os problemas encontrados no mundo real são encontrados no virtual, sendo que as soluções são basicamente as mesmas também, mas com as suas características próprias.

Lidar com os diferentes avatares (bonecos virtuais que representam pessoas no mundo virtual) que uma pessoa pode ter é outra questão a ser resolvida. A tendência, segundo o consultor, é que tenhamos vários ambientes virtuais diferentes e isso gera a necessidade de gerenciar “personagens” diferentes, com senhas diferentes. Outra questão é a do fuso horário. Pessoas que trabalham em multinacionais podem encontrar colegas de trabalho que estejam de folga durante o horário de trabalho, caso façam parte de uma ambiente virtual aberto. É preciso criar “manuais de etiqueta” específicos para o mundo on-line. Está aberta a discussão deste tema delicado, será que o Ministério Público do Trabalho brasileiro tem interesse no assunto? (OLIVEIRA, 2009).

Antes de continuar menciona-se que o Second Life foi criado em 2003 pela Linden Lab, e nele você elabora seu personagem que atuará na vida digital, podendo ter aparência humana ou até de animais. Os cenários também são todos criados pelos próprios usuários, podendo seguir uma linha realística ou fantasiosa, de acordo com a preferência do criador.

Para os usuários participarem do game, existem 2 opções de conta: a primeira delas é a conta básica, que lhe possibilitará uma participação gratuita no game, onde você poderá participar de eventos e passear pelos diversos ambientes virtuais, como supermercados, boates, lojas etc... A segunda opção é a aquisição



de uma conta premium, que dará o passaporte livre para o seu usuário criar casas, estabelecer uma área comercial, oferecer serviço às pessoas, ou seja, mergulhar no mundo Second Life (SECOND LIFE, 2010).

5 AS RESPOSTAS SINDICAIS NO MUNDO VIRTUAL: A GREVE DE AVATARES

No final de setembro de 2007, 1.800 (mil e oitocentos) sindicalistas procedentes de trinta países, se manifestaram enfrente às instalações da IBM, em solidariedade com os trabalhadores italianos desta empresa em conflito com a mesma. Foi de qualquer maneira um tipo de protesto muito pouco usual, pois teve lugar no *second life*, o mundo virtual povoado atualmente por sete milhões de assinantes e os manifestantes que vestiam camisetas do sindicato eram os avatares deste programa de internet.

Parece fácil apresentar uma visão de que, enquanto o capital é global, o trabalho continua sendo local, de que, enquanto que as empresa encontraram uma forma adequada para operar de maneira eficaz numa escala transnacional, os sindicatos permanecem ancorados numa visão do mundo baseada no Estado-Nação. O protesto contra a IBM no *second life* (neste caso, coordenado pela Federação Sindical Mundial – UNI) pode, ou não, prever formas futuras para empreender ações sindicais, pelo menos, é o que sugere para que os sindicatos encontrem novas e interessantes formas de resposta e de forma criativa aos desafios da globalização (BIBBY, 2008).

Esta situação demonstra que os sindicatos começam a adaptar-se às novas tecnologias percebem que podem ter sucesso nas negociações coletivas de trabalho, afinal, muitas multinacionais investem milhões de dólares no mundo virtual e por esta razão têm muito cuidado quando acontecem manifestações sindicais virtuais para que este investimento não seja prejudicado, provocando consequências no mundo físico e até jurídico, porque tudo envolve direitos e obrigações jurídicas, todos os atos, mesmo que virtuais, são feitos por seres humanos de carne e osso, com intenções, com intuito de negociar com quem for possível, mesmo que seja com um avatar representando um sindicato.

Existe o caso da empresa holandesa de recursos humanos Ranstad que em março de 2007 instalou uma feira de empregos no *second life* para recrutar talento e teve muito sucesso, tanto que outras empresas do ramos começaram a imitá-la, isto nos leva a acreditar que as formas de recrutamento de empregados está mudando, trazendo consequências no mundo físico, tanto que a ABN Amro teve que recrutar fiscalizadores de avatares para controlar melhor os seus empregados virtuais, tendo a vantagem que os usuários do *second life* precisam de

um conhecimento técnico em informática e em outras áreas para se movimentar neste mundo virtual, ou seja, o público usuário é mais específico, mais profissional, mais instruído do que se encontra aleatoriamente fora deste mundo (SARRIEGUI, 2007).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A greve de avatares ou greve virtual é uma forma inovadora de os trabalhadores reivindicarem seus direitos trabalhistas e de exigirem do empregador as suas obrigações contratuais. Mas, para que isso tenha sucesso, deverá haver uma organização do sindicato respectivo, começando com a ideia e partindo para a divulgação nos blogs e sites possíveis, convocando os trabalhadores a usarem os seus avatares para estarem presentes em frente da instituição contra a qual se pretende fazer a greve. A vantagem de tudo isso é que acontece na Internet e a comunicação é muito rápida; aqui a empresa poderia ter a sua imagem abalada: se esta não tomar as providências necessárias, quem sabe aconteça um “lockout virtual”.

REFERÊNCIAS

- BIBBY, Andrew. Respuestas sindicales a la globalización. In **Revista Trabajo de La OIT, Ginebra**- Suíça, dezembro de 2007.
- BOBBIO, Norberto. **A era dos direitos**. São Paulo:Campus, 2004.
- BONAVIDES, Paulo. **Curso de Direito Constitucional**. 23 ed. Editora Malheiros, São Paulo – SP, 2008.
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet**: reflexos sobre Internet, negócios e sociedade. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.
- ESTRADA, Manuel Martín Pino. **Análise juslaboral do teletrabalho**. Curitiba: Camões, 2008.
- OLIVEIRA, Edson Luciani de. Relações jurídicas e o mundo virtual: **direitos de 5ª geração**. http://www.conpedi.org/manaus/arquivos/anais/brasil/06_352.pdf, Acesso em 14 maio 2009.
- PINO ESTRADA, Manuel Martín. **Análise Juslaboral do Teletrabalho**. Curitiba – PR: Camões, 2008.
- SARRIEGUI, Josep M. **Un mercado laboral en second life**. In **jornal El País**, Madri – Espanha, 24 de junho de 2007.

MESTRE EM DIREITO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (UFRGS); FORMADO EM DIREITO NA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP); DIRETOR DE RELAÇÕES ACADÊMICAS DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE TELETRABALHO E TELEATIVIDADE (SOBRATT). PROFESSOR DE DIREITO DA FACULDADE DA CIDADE DO SALVADOR (GRUPO FTC)